En route pour Draknill

Il marche doucement, attentif à son environnement, à l’affût de la moindre menace. La voûte feuillue qui s'étend au-dessus de lui maintient l'atmosphère respirable malgré la canicule. Il s'agit de la plus dure sécheresse qui se soit abattue sur les Royaumes d'Agartha depuis le lancement de la version 2.0. Événement scénaristique ou simple aléas climatique ? Sur Agartha tout est possible.

Vêtu d'une cape gris vert de camouflage, il progresse furtivement à travers les bois. Un mort en Sursit l'attend à Draknill. Si la profession de chasseur de prime n’existe pas réellement sur Agartha, n'importe qui peut répondre à une mission, qui peut être de type très varié. Lui n'est pas un simple aventurier, un baroudeur vivant de-ci de-là. À quoi bon refaire sa vie dans un monde virtuel, si c'est pour vivre comme un vagabond ? Qu'est-ce là si ce n'est un délire de privilégié, que la vie dure et l'instabilité excitent, comme si c'était drôle, intéressant. Non, Agartha porterait son ascension.

Léon, ainsi s'était-il nommé. Car s'il n'avait pour l'instant la splendeur du lion, il en possédait la férocité.

La route n'est pas loin, mais trop fréquentée et en plein soleil, elle n’est même pas une option. Il évolue sans peine dans les sous-bois, avançant sans problème à un rythme respectable, avalant les lieux sous ses sandales de cuir.

La première marche avait été de travailler comme espion pour le roi Horwen. Après quoi il avait pu rapidement obtenir un poste officiel d'assassin royal, auquel on colle malheureusement le surnom d'"éboueur". Si ce n'est l'affront de l'insulte, la chose n'en est pas pour autant fausse. C'est lui qui nettoie les traces et graisse les rouages du jeu politique national. Un rôle des plus intéressant et riche en action.

La forêt est vivante dans Agartha, bienveillante et menaçante à la fois. Lorsqu'on y marche, on peut ressentir qu'ici la nature est furieuse, libre et impétueuse. C'est une sensation grisante de se sentir devenir un membre de ce tout bouillonnant, vivre un peu avec la forêt, une bête parmi les autres. Changeant de direction, il s'enfonce plus profondément dans les bois. Il n'est plus qu'un loup en chasse, qui traque sans relâche ses proies. Les crocs prêts à s'enfoncer dans leur cou fragile, à déchirer leur chair et briser leurs os.

Une nouvelle secte de fanatiques s'est installée dans les bois. Défenseurs des traditions anciennes et animistes, ils se seraient réfugiés dans des sites sacrés proches. Un troupeau de brebis malades à abattre pour le bien du royaume, rien de plus. Une petite mission avant de se rendre à Draknill.

Leur dissidence spirituelle n'est pas la raison de leur sort funeste, c'est leur volonté de coup d'état qui appelle au sang. La terre sacrée des dieux pourra se repaître du leur.

La nuit commence déjà à tomber, les arbres se parent de mille et une ombres mouvantes. Tandis que les ténèbres prennent doucement leur place, les animaux diurnes cèdent la leur aux nocturnes. L'ambiance change, les branches ne protègent plus du soleil mais forment un toit, la voûte épaisse d'un sanctuaire. La forêt se mue en cathédrale, tandis que Léon avance et que la nuit tombe. Les troncs qui l'entourent sont bien plus que centenaires, il s'agit d'une des forêts qui n'ont jamais connu la hache de l'Homme ou ses feux. Plus il avance plus l'air semble se saturer d'une forme de magie, comme alimentée par ses gardiens, les piliers du saint lieu.

Après une journée entière à marcher, il finit par arriver à l'un des sanctuaires de la forêt. Il s'agit d'un cercle de pierres dressées où se déroulaient des sacrifices aux dieux primitifs. La région avait autrefois appartenu à un autre royaume où cette religion était de mise, mais ces dernières années aucun sacrifice n'aurait du avoir lieu. Léon n'a pas adopté de religion sur Agartha mais respecte chacune d'entre elles pour ce qu'elle est dans ce monde. Tout comme il le sait, ce premier sanctuaire ne recèle pas de salle, ce n'est qu'un lieu dédié aux rituels et événements sacrés. Il poursuit donc sa marche afin d'atteindre le lieu probable où se réunissent les fanatiques.

Le second sanctuaire qu'il finit par atteindre est un ancien lieu de réunion des prêtres. Léon pense que les fanatiques s'y sont terrés. C'est pourquoi il ralentit en approchant de l'endroit et se déplace plus précautionneusement. Il ne faut pas qu'ils le repèrent trop tôt.

Aucun guetteur ne semble surveiller les alentours. Les idiots n'ont même pas peur pour leur vie. Et pourtant, ils devraient...

Léon fait tout de même un tour consciencieux des alentours de la clairière par précaution. Personne. La voie est libre. Il se rapproche un peu plus du vieux bâtiment. Une simple pièce constituée d'une seule et

énorme dalle en guise de plafond et de pierres dressées pour murs. Ceux-ci sont de l'extérieur recouverts de terre. Le sanctuaire ressemble beaucoup aux tumulus et tertres du monde réel. Après avoir examiné de plus près le lieu, Léon constate que la construction possède deux ouvertures. Un trou dans un coin du toit, là où doit se trouver une large interstice entre la dalle et le mur. L'autre est une simple porte, l'entrée du lieu de réunion.

Les imprudents ont même allumé un feu, probablement pour se sustenter, un peu de fumée s'échappe de l'ouverture sur le toit. Le plan d'action va être simple. Dans un premier temps boucher le trou du plafond, puis attendre patiemment que les sectaires finissent par sortir, pour les tuer à l'entrée. Un peu intoxiqués et ne se doutant probablement de rien, ils seront des proies faciles.

La première phase du plan demande un peu de réflexion. Comment boucher la cheminée discrètement, sans se faire repérer avec ce qu'il a sous la main ? Le coucher du soleil est assez récent, il n'est donc pas pressé par le temps. Les adeptes ne devraient pas partir tout de suite.

Après avoir examiné les différentes possibilités Léon finit par se décider et passe à l'acte. Il monte discrètement sur le monticule et s'approche de l'ouverture. Il décroche alors sa cape et la tend sur le trou, la bloquant aussi silencieusement que possible avec des pierres. Il entend très bien les fanatiques réunis. Ils doivent être une petite dizaine, comme il était stipulé dans son ordre de mission. Il recouvre ensuite la cape d'un peu de terre et redescend du tumulus pour se poster à l'entrée. La nuit est à présent totale, le son caractéristique de la forêt alentour berce le lieu de son pouvoir mystérieux, doux et menaçant à la fois. Seule la lune encore jeune éclaire la clairière. Il pourrait surprendre ses victimes, alors que leurs yeux lutteront pour s'habituer à l'obscurité. Une fois posté à la droite de la porte Léon s’assoit et commence à attendre. L'enfumage n'est pas un procédé très rapide, mais il est efficace.

Après une dizaine de minutes d'attente il sort son épée de son fourreau. Une longue lame, mais fine. D'un style peu répandu, elle est plus destinée à transpercer son adversaire qu'à le découper, bien que son tranchant double ne l'empêche pas de taillader voir couper. Il sort ensuite, de sa main gauche, son arme fétiche. Il s'agit d'un modèle expérimental d'arbalète. Une sorte de double mini-arbalète. L'arme n'a pas une très longue portée, mais est facilement maniable et possède deux étages, préalablement chargés. Ils permettent de tirer deux carreaux dès le début d'un combat. Il avait adopté l’arme dès la première fois qu'il l'avait vue, chez un artisan des îles orientales.

Peu de temps passe avant que des cris ne résonnent dans le tumulus et qu'un brouhaha fracassant ne se lève. Les brebis commençant à étouffer s'agitent, toutes se pressant pour pouvoir sortir en premier, sans même se demander ce qui peut les attendre dehors. Léon les attend patiemment, froid et implacable, une arme à chaque main. La porte s'ouvre avec fracas et un prêtre sort. Un carreau l'accueille au thorax et il tombe en hurlant, tandis que le prochain saute déjà au-dessus de son corps pour sortir. Alors qu'il commence à courir le second carreau vient le cueillir entre les épaules, stoppant sa folle course. Léon jette alors son arme à terre avant de se lancer au corps à corps contre les fanatiques restant. Ceux-ci se précipitant toujours vers l'air libre, ne comprenant pas ce qui se passe, ne sont pas vraiment combatifs. Il les massacre donc un par un, n'en laissant finalement qu’un vivant en plus des deux fortement blessés par son arbalète.

Le captif est attaché à un arbre délimitant la clairière. Léon est assis à terre, essuyant sa lame encore rougie de sang sur l'herbe avant de la ranger dans son fourreau. Il a récupéré sa cape, sur laquelle il est assis. Le ciel est magnifique, sa mission est presque terminée et il n'a pas eu à se fatiguer pour cela. Il sort sa pipe à herbes de sa petite besace et s'allonge à demi contre le tumulus. Il prend alors le temps d'observer le ciel en fumant, tout en profitant du goût qu'a la réussite. Agartha est un monde merveilleux à sa manière.

Il reste trois fanatiques encore vivant. Ceux qu'il a atteint avec l'arbalète sont encore en vie, fortement blessés mais ils respirent. Et il reste l'homme qu'il a épargné par dessein, tel que le roi le lui avait ordonné. La répression dans le silence ne fait jamais autant d'impact qu'un massacre impitoyable bien colporté. Ainsi raisonnait le roi, ainsi appliquait-il les instructions. Mais avant de relâcher le prisonnier, il lui faut terminer de faire passer le message. Il tire les deux agonisants jusqu'à l'arbre où est attaché le dernier homme puis réveille se dernier d'un bon coup au ventre. Il tousse, crache puis finit par relever un regard terne et vaincu vers Léon. Celui-ci fait alors se mettre à genoux comme faire se peut les deux blessés et leur coupe la tête sous le regard terrorisé du survivant. Toujours sans prononcer un mot il s'avance vers lui, lève son arme. Le dernier fanatique paraît au bord de la crise cardiaque, tant l'horreur emplit ses traits. Il pense que Léon s'apprête à l'achever. Mais il laisse s'abattre sa lame sur les liens qui retenaient le prisonnier, puis s'écarte. L'autre le regarde, ébahi, n'en croyant pas ses yeux, et finit par quitter le lieu, tremblotant, le pas instable.

Léon, à présent seul, commence le nettoyage des lieux. Il rassemble les corps, les objets et les met en tas au centre de la clairière avant d'y mettre le feu. Sa mission est à présent terminée et il quitte le sanctuaire, tandis que les restes du massacre partent en fumée. Il peut poursuivre sa marche vers Draknill pendant encore quelques heures avant de se réveiller. Le samedi matin est synonyme de grasse matinée, donc d'une longue journée de connexion à Agartha pour Léon. La partie réellement complexe de sa mission débutera demain.

Une promotion, voilà ce qu'il n'attend plus, il est au poste le plus gradé que puisse lui offrir sa profession, Assassin Royal. Il travaillait depuis quelques mois sur l'étape suivante, augmenter son aura et son influence. Il est sur le bon chemin pour cela et pour sa réussite absolue, et il ne l'ignore pas. Ainsi ses pas le mènent-ils avec assurance vers la suite de son aventure, vers sa mort ou bien sa gloire.

Écriture : Léo Touroult

Relecture : François Le Roc'h-Roussel